Vorschau

Das erwartet euch in der nächsten Ausgabe ...

Testberichte: Lightraces, Spiderman sowie einige Kassettenspiele.

Storys: Die Ergebnisse des Wettbewerbes!

Software: ASHIDO-Dumps, Long Hackin Night, Castle, Diamond Diver u.A.

Außerdem: Eine kleine Beilage für alle Abonnenten ...

Wie üblich: Leserbriefe, Kleinanzeigen, Kontaktadressen, PD-Service, Serien usw.

ZONG 01/91 ist ab 01.01.1991 erhältlich!

ZONG, die einzige deutsche XL/XE Zeitschrift!

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

12/90 2. Jahrgang DM 8,--

Spezial-Weihnachts-Ausgabe!

ABBUC-JHV
- Großer Bericht

Einkaufsführer
- Geschenke für Jedermann

ZONG-Kochbuch
- Leckereien zur Weihnachtszeit

Software:
- Lunar Lander II
- Weihnachtsspiel
- The Old Saloon, Bubbler II
- TB-DOS, Texteditor 4+ u.a.

Mit Diskette im Heft

ZONG 12/90

Impressum

Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.)

Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4, Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:
Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-SOFT. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-SOFT). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.

Manuskript- und Programmeinsendungen:
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

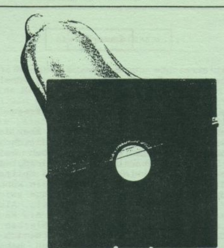
Werbeanzeigen (Auflage 200):

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/1	120,-	150,--
1/2	70,--	100,--

Größe	Im Heft	Umschlag/Mitte
1/4	40,--	60,--
1/8	20,--	40,--

Inhalt der Wühlkiste:

Kassettensoftware: Collapse, Denk Mit, Despatch Rider, Escape from Tramm, Gun Law, Panik, Pinguin, Robot Knights, Schatzsuche, Sidewinder, Silicon Warrior, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, Sunday Golf, TKKG, Thrust, Touch.
Diskettensoftware: Werner Flaschbier, Yahze, Vokabeltrainer in: Spanisch od. Französisch od. Italienisch od. Englisch.
Literatur: ANALOG-No.: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88, Chip-Spezial XL/XE, ATARI-Mag. (3 Mag=1 WK): 5/87; 88: 5, 10; 89: 1-3, 5-8; Das große Spiele-Buch II, Peeks & Pokes zum XL, Hexenküche



Tja, Datensicherheit ist wichtig! Zu diesem Thema gibt's einiges zu sagen, denn leider ist uns mit der letzten Ausgabe wieder mal etwas sehr peinliches passiert: Da unser Kopiercomputer defekt war, waren so ziemlich alle verschickten ZONG-Disketten nicht ganz lauffähig (wie Ihr sicherlich schon gemerkt habt!). Leider haben WIR die Sache erst bemerkt, als die ZONG's schon verschickt waren. Also: Es tut uns leid, die defekten Programme findet Ihr außerdem zusätzlich auf der B-Seite dieser Programmdiskette.
Neuheiten: Das Weihnachtspaket, KE-SOFT Spiele zum günstigen Preis zusammen mit einem kleinen Geschenk. Näheres hierzu auf Seite 2. Neu im KE-SOFT Angebot ist auch die Hardware: Da wäre z.B. das Centronics Interface II, die Mini-Speedy sowie die neue Floppy 2000. Näheres hierzu telefonisch oder im neuen Katalog (Anfang Januar). Das neue Vollpreisspiel, ASHIDO, ist inzwischen erhältlich. Hierbei handelt es sich um ein Denkspiel mit chinesischer Weisheit ...
Als eine Art "Spielesammlung" gibt es die neue Serie PLAYER'S DREAM, die als Gemeinschaftsproduktion von KE-SOFT, PPP und AMC vertrieben wird. Auf der ersten Nummer befinden sich PLOT sowie SKIABFAHRT.
Nun DIE Neuheit! Darauf haben alle gewartet: KEMAL EZCAN's MUSIKEDITOR. Ein tolles Programm, das es mit minimalem Aufwand ermöglicht, tolle Musiken auf dem XL/XE zu erstellen. Natürlich können die Songs auch in eigene Programme eingebaut werden! Erhältlich ab 15.12.90. Der Preis beträgt DM 39,-- inkl. ausführlichem Handbuch und vielen Beispielsongs.
Ach so: Bei ZEBU-LAND ist uns ein kleines Mißgeschick passiert. Level 27 ist nicht schaffbar (ähem!). Auf der Vorderseite der Programmdiskette befindet sich nun also die korregierte Version, die einfach auf die Originaldiskette draufkopiert werden kann. So!
Im Übrigen geht es in dieser Ausgabe sehr weihnachtlich zu: Angefangen mit dem tollen Einkaufsführer bis hin zum extra umfangreichen Kochbuch ist für jeden etwas dabei. Also: Viel Spaß beim Schmökern und Ausprobieren, ansonsten frohe Weihnachten und einen guten Rutsch wünscht euch

euer ZONG-Team.

Leserbriefe

In diesem Monat erreichte uns der erste Leserbrief aud der ehemaligen DDR. Geschrieben wurde er von einem User aus Döbeln.

Hallo, ihr Nasen!

Na, wie geht's euch so? Mir, danke der Nachfrage, gut, aber ich stecke zur Zeit im blanken Streß.
Arbeit, Fahrschule, einiges hin und her. Aber da heute das magische Datum 15.11.1990 ist, mußte ich mich nun endlich mal melden.
Telefonisch hab' ich es oft probiert, doch meistens bedeutete dies zwei bis fünf Stunden Wartezeit. Aber nun drängt das Datum.
Leute, "Antquest" und "Zebu-Land" sind voll Spitze! Ich muß zwar sagen, hätte die Grafik 'ne Stufe besser sein können, doch die Fragen sind absolut Spitze, also hält's die Waage zwischen Spitze und gut.
Zu "Zebu-Land": Schöne Grafik und gute Levels. Also, wenn noch mehr in der Richtung kommt, bin ich auf jeden Fall als Käufer dabei!
So, und jetzt noch 'ne spitze Frage: Wo bleiben meine, per Telefon bestellten, Druckerinterfaces? Mann Leute, ich brauch das dringend, nachdem ich euren Hinweis zu Herzen genommen habe, und mir einen STAR LC-10 gekauft habe, in der Hoffnung, daß das Interface ranwandert, aber... Also, ich brauch's!
Übrigens, die Probleme mit der Floppy sind aus der Welt, drum liegt diese Anzeige eines ATARI-Fachgeschäftes diesem Brief bei.
Der Laden ist eine Verkaufsstelle der IG-ATARI Dresden. Ich muß sagen, so wie der Laden ist, hab' ich mir euren auch vorgestellt.
Schon von außen "ATARI" an fast allen Hausecken und -wänden. Drin dann, alles voll mit 130'ern, ST's, Zubehör, großer Softwareecke und einer ganz kleinen AMIGA- und C64'er-Ecke.
Naja, so hab' ich dann dem "Besitzer" das ZONG gezeigt und gefragt, ob man ihn euch vorschlagen kann. Er sagte darauf prompt "Ja".
Durch Zufall war dann am Wochenende (10.11.) ein ATARI-Club-Treffen, und da ich ihm gesagt hatte, daß ich Probleme mit meiner Floppy hätte, sagte er, daß ich einfach mal vorbei kommen solle.
Also nichts wie hingefahren und glücklich wieder zurückgekommen. Ich muß sagen, spitzen Atmospähre! Ständig 20-30 Leute da, und getauscht wurde am laufenden Band (allerdings nur PD-Software, klar). Paar ST's waren auch da, aber 800 und 130 war doch in der Mehrzahl da.
So, das wär's dann ...

ZONG-Re(d)aktion:

Mit der schlechteren Grafik bei ANTQUEST hast du schon nicht Unrecht, doch die mußte für die DIGI-Sounds "geopfert" werden, sorry! Wenn du noch mehr "Brainkiller" haben willst, probier's doch mal mit ZADOR, CULTIVATION, SOGON, TOBOT, ASHIDO, PLOT und/oder ATOMIT. Na, sind das nicht genug? Die Interfaces sind hoffentlich längst angekommen!
Dem Laden haben wir geschrieben, und warten nur noch auf seine erste Bestellung! Sollte die kommen, ist dir wohl klar, was du dir damit eingebrockt hast. Dann hast du gelitten und 1 Vollpreisgame nach Wahl inclusive der Versandkosten frei! Du bist also frei!
Überhaupt bauen wir unser Händlernetz in der ehemaligen DDR so langsam aber sicher aus. Ihr, die ihr da wohnt, seit maßgeblich daran beteiligt, ob dies schnell oder langsam geschieht!
Also, schreibt uns, wenn ihr einen Laden kennt, der Atari 8-Bit Software verkauft, wir werden uns bei euch angemessen bedanken.

Einkaufsführer

Rechtzeitig zur Weihnachtszeit bringen wir euch den ultimativen Einkaufsführer in Sachen ATARI XL/XE. Nach Preisklassen sortiert stellen wir euch hier eine Menge interessante Produkte rund um den XL/XE vor. Es versteht sich von selbst, daß hier nur wirklich gute Produkte aufgelistet sind, denn wer will schon Schrott auf seinem Gabentisch haben? Nun, falls also noch nicht alle Weihnachtswünsche feststehen, oder ihr einem anderen XL/XE-Freak ein frohes Fest bereiten oder euch einfach selbst mal etwas gutes tun wollt: Hier ist die ultimative Liste der interessantesten und aktuellsten XL/XE-Produkte!
Alle beschriebenen Artikel sind bei KE-SOFT, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181/87539 erhältlich. Abweichnungen hiervon stehen im Text.

Preisklasse bis DM 10,--

In dieser Preisklasse gibt es schon mal eine Menge Kassettensoftware, unter denen z.T. wirklich gute Spiele sind. Mit dem "C:"-Emulator lassen sich natürlich nahezu alle auf Diskette überspielen. DESMONDS DUNGEON ist ein Hüpf- und Sammelspiel mit schöner Grafik. Bei GUNLAW geht's dann schon etwas härter zu: Wilder Westen im XL! Gruselig wird es bei SPOOKY CASTLE, und mit TWILIGHT WORLD geht's ins Reich der Abenteuer. Ein toller Oldie ist natürlich PREPPIE, die beste Frogger-Variante für den XL/XE. Diese und andere Kassetten gibt es solange der Vorrat reicht für jeweils nur DM 9,80!

Wer es noch nicht kennt, kann sich natürlich für DM 5,-- auch mal ein ZONG-Magazin nach Wahl ins Haus flattern lassen. Ein Angebot, das sich mit Sicherheit bezahlt macht, denn die einzige deutsche XL/XE-Zeitschrift hat's in sich!

Wer auf Denkspiele steht, sollte sich mal ATOMIT und PLOT anschauen. Diese beiden neuen Spiele mit toller Grafik und einer Menge Unterhaltung gibt's für je DM 9,80. ZONG-Abonnenten bekommen ATOMIT sogar für nur DM 5,--. Viel Spaß für wenig Geld!
ZONG-Abonnenten finden mit etwas Geduld auch sicherlich unter den PD-Disketten etwas. Toll sind z.B. die Grafikabenteuerspiele THE RIDDLE (DM 5,--), ATLANTIS (DM 10,--), SEREAMIS (DM 10,--) und DIE ZEITMASCHINE II (DM 5,--). Wer mehr auf Action steht, bedient sich besser mit PUNGO (DM 5,--), ZYCLOP (DM 5,--) oder SKEET/STONE MINE (DM 5,--).

Und noch etwas: Auf der DISKLINE findet man sicherlich auch für jeden Geschmack etwas: NUMMER 5 bietet z.B. ein gutes Strategiespiel, 'The City', einen Speichermonitor, einen Fontwandler sowie ein interessantes Tastaturbelegungsprogramm (DM 9,80). Mit 'Magic' (Nummber 6, DM 9,80) hat man einiges zu tun, Fieber, Biorhythmus, Kistobert, Etikettendruck u.a. gibt's dazu. Auf NUMMER 7 (DM 9,80) findet man dann noch einen Softwarefreezer, das Kartenspiel Herz-As, Space Ball, eine Dateiverwaltung, sowie tolle Demoversionen von Cultivation und Zebu-Land. Also: DISKLINE, jede Nummer DM 9,80.

Und überhaupt: Wer die KE-SOFT Demodiskette noch nicht hat, sollte sie sich schnellstens besorgen. Für nur DM 2,-- bekommt man Demoversionen fast aller KE-SOFT Spiele. Die meisten davon sind auch noch spielbar.

Preisklasse bis DM 20,--:

Toll zur Weihnachtszeit ist das Adventure-Paket, das aus zwei spannenden Grafikabenteuerspielen besteht: CHRISTMAS HORROR und DAS GEHEIMNIS DER OSTERINSEL. Beide sind auf der AMC-SOFT Magazindiskette erschienen und können zusammen zum Preis von DM 19,80 bezogen werden. Die Magazine sind natürlich im Preis enthalten.
Schön anzuhören ist auch die KE-SOFT GAME MUSIC #2, eine Musikkassette mit XL/XE-Musik, programmiert von Kemal Ezcan. Alle Musikstücke wurden im Studio veredelt, daher sind sie auch für nicht-Computer-Freaks geeignet. Ein spezielles Erlebnis, das man sich nicht entgehen lassen sollte (DM 14,80).

Für lange Nächte vor dem Computer ist das Spiel A HACKERS NIGHT vom AMC-Verlag bestens geeignet. In spielerischer Weise muß man versuchen, in dem AMC-Computer einzudringen und dort einige Aufgaben zu lösen. Eine gut gemachte Hacker-Simulation für alle Füchse (DM 14,80).
Für Füchse ist auch das KE-SOFT Spiel ZEBU-LAND geeignet: Ein pfiffiges Labyrinthspiel mit Drehtüren, Abgründen, verschiebbaren Blöcken und bis zu vier Spielfiguren gleichzeitig. Ein irrer Spaß für nur DM 19,80.

Für ruhigere Gemüter besser geeignet: ASHIDO, ein neues chinesisches Denkspiel. Verschiedenfarbige Steine mit chinesischen Symbolen müssen auf dem Spielbrett geschickt plaziert werden. Ein außerordentlich ruhiges aber wahnsinnig faszinierendes Spiel für DM 19,80.
Aus den USA gibt es natürlich eine Menge schöner Spiele: JOURNEY TO THE PLANETS, ein spannendes Action-Adventure auf Steckmodul für DM 19,80, BANDITS, ein lustiges Ballerspiel für DM 14,80. SUMMER GAMES die offizielle Olympiade für den XL/XE. Mit tollen Disziplinen wie z.B. Turnen, Turmspringen oder Stabhochsprung. Auf Diskette für nur DM 19,80. Auch SPIDERMAN bietet eine Menge Spaß: Ein Grafikadventure von Scott Adams, das z.T. sogar animierte Grafiken zeigt. Diskette für DM 19,80. Für Actionfreaks geeignet: STAR RAIDERS, das 3-D Weltraumabenteuer. Action pur gegen feindliche Zylonen! Rette die Basis! Ein fantastisches Spiel auf Steckmodul für DM 19,80.
Und last but not least: NINJA, der Schattenkrieger. Fernöstlicher Kampfsport auf Diskette für DM 19,80.

Preisklasse bis DM 30,--:

In der Preisklasse ab 20,-- gibt es dann schon die ersten interessanten Anwenderprogramme:

PRINTSTAR II fertigt Screendumps in allen Größen, von Diskettenaufkleber- über DINa4- bis hin zu DINa0-Größe! Also für jeden Geschmack das Richtige! Außerdem können den Bildern verschiedene Graustufen zugeordnet werden, wodurch die störenden Streifen entfallen, die man von normalen Screendumps kennt. Diskette für DM 29,80.
Für Leute mit viel Korrespondenz ist der ATEXT 1.1 hervorragend geeignet, denn mit diesem Textverarbeitungssystem können bis zu 20 DINa4-Seiten auf einmal ausgedruckt werden! Ein leistungsfähiges Programm zum kleinen Preis von nur DM 24,80.
Alle Programmierer herhören: QUICK heißt die neue Programmiersprache für den kleinen Atari! Quick ist einfach wie Basic und doch so schnell wie Assembler! Außerdem bietet Quick eine strukturierte Programmierung sowie viele vorgefertige Prozeduren zum Verschieben von Grafikausschnitten, zur Player-Missile Bewegung, zur Mausabfrage und vielem mehr! Einfach zu erlernen, aber sehr effektiv im Nutzen. Diskette mit Handbuch für DM 29,80!
Wer sich lieber in Assembler versuchen möchte, greife einfach zum ATMAS II Macroassembler. Ein sehr leistungsfähiges Programm incl. Editor, Assembler und Monitor! Sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene bestens geeignet. Diskette mit Handbuch für DM 24,80.
Natürlich sollen auch die Spielefreaks nicht zu kurz kommen: TECNO NINJA (Disk, DM 24,80) bietet viele Level mit toller Grafik und eine Menge Action mit einigen Extrawaffen!
Richtig stimmungsvoll geht es bei DIE AUSSERIRDISCHEN zu. Dieses Adventure versetzt den Spieler mit Hilfe einer Zeitmaschine in verschiedene Jahrhunderte. Durch logisches Denken findet man des Rätsels Lösung und kann somit die Erde vor der Invasion der Außerirdischen retten.
Ein weiteres schönes Abenteuer: PYRAMIDOS. Löse das Geheimnis der Pyramide, finde den Raum des Lichts und du wirst frei sein. Mit vielen spannenden Zwischenspielen. Diskette DM 24,80.
Für Tierliebhaber und vor allem jüngere Spieler geeignet: HERBERT II, die kleine Ente. Führe Herbert und seinen Bruder Oskar durch das fremde Land mit seinen vielen Gefahren. Ein Geschicklichkeitsspiel mit fantastischer Grafik und schöner Musik. Diskette für DM 24,80.
Noch ein Geschicklichkeitsspiel: RUBBERBALL, die Abenteuer eines kleinen Gummiballes in der Klimaanlage! Viel Geschick und Reaktion sind nötig, um diese Herausforderung anzunehmen. Diskette für DM 24,80.
Nun die Denkspieler: PUNGOLAND, das niedliche Spiel mit dem Pinguin, der sein Ei vor den Eggthievs retten will. Viele tolle Level bieten eine Menge Denkspaß. Diskette für DM 24,80.
Gleich zwei Spiele auf einer Disk: CULTIVATION/CHROMATICS. Ersteres ist eine Umsetzung des bekannten Spielhallenhits Puznic, während das Spiel auf der Rückseite eine AMIGA-Umsetzung (Coloris) bietet. Doppelter Spaß für DM 24,80.

Preisklasse bis DM 50,--:

In dieser Preisklasse findet man Produkte für den größeren Geldbeutel. Für die Investition bekommt man natürlich auch entsprechend mehr Leistung:

S.A.M. steht für Screen-Aided-Management. Ein großes Anwenderpaket bestehend aus einem echten GEM-Window-DOS mit vielen neuen Funktionen, einer Textverarbeitung, einem Malprogramm mit 256 Farben sowie einer Karteikartenverwaltung. Und das Tolle daran: Das gesamte Paket bietet eine echte 80-Zeichen-Darstellung ohne irgendwelche Hardwareeinbauten! Bedienbar ist S.A.M. per Joystick oder ST-Maus, was den Komfort noch steigert. Außerdem erhältlich: Zusatzdiskette sowie SAM-Patcher und SAM-Designer. S.A.M.-Anwenderpaket: Diskette, DM 39,80.
Ein tolles DTP (Desktop-Publishing) Programm erhält man mit THE NEWSROOM. Dieses Programm aus den USA bietet viele verschiedene Schriftarten, über 600 Grafiken, komfortable Editoren sowie tolle Funktionen wie Verschieben, Spiegeln, Malen etc. Gut geeignet für alle, die eine eigene Zeitung machen wollen. Natürlich lassen sich damit auch Briefköpfe, Grußkarten etc. entwerfen und ausdrucken. Diskette mit Handbuch für DM 39,80.
Für alle Lesefreudigen: Das ZONG-PAKET III bietet gleich sechs Ausgagen des ZONG-Magazines zum Winz-Preis von nur DM 35,--. Mit den Ausgaben Januar bis Juni 1990 erhält man eine Menge Lesestoff sowie na-

türlich einen Haufen guter Programme. Sechs Zeitschriften jeweils mit Programmdiskette für DM 35,--.

Preisklasse bis DM 100,--:

Wenn wir gerade bei Paketen sind: Von KE-SOFT gibt es das neue WEIHNACHTSPAKET, d.h. vier KE-SOFT Spiele nach Wahl (Antquest, Die Ausserirdischen, Cultivation/Chromatics, Drag, Dredis, Oblitroid, Sogon, Tecno Ninja, Tobot/Bros, Zador, Zebu-Land) zum Paketpreis von nur DM 74,80. Damit spart man gegenüber dem Einzelkauf bis zu DM 24,40 und hat außerdem eine Menge Spaß!
Für die Lesefreudigen wieder das ZONG-Angebot: Ein ZONG-JAHRESABONNEMENT (12 Ausgaben + Diskette) kostet DM 84,--. Zusätzlich erhält man dazu noch einen Griff in die Wühlkiste. Weitere Abovorteile: Neiheiteninfos, Preisvorteil, Pünktliche Lieferung, PD-Service usw. Also: Nicht lange zögern. Die ZONG-Programmdiskette bietet jeden Monat viele nützliche und interessante Spiele sowie Utilities.
Nun zur Hardware: Wer sich schon immer an der langsamen Geschwindigkeit seiner 1050-Floppy gestört hat, greife einfach zur MINI-SPEEDY. Dieser Zusatz, den Jedermann leicht einbauen kann, bietet bis zu vierfache Arbeitsgeschwindigkeit sowie außerdem echte Double-Density auf den Disketten. Nebenbei erhält man noch ein paar nützliche Programme zur einfacheren Arbeit mit der Floppy. SPEEDY 1050 incl. Bibo-Dos für DM 95,--.

Preisklasse über DM 100,--:

In dieser Preisklasse hört's mit der Software dann auch schon auf. Dafür gibt es aber ein paar höchst interessante Teile als Zusatz:

Der STAR LC-10 MATRIXDRUCKER bietet tollen Komfort zun niedrigen Preis: Viele verschiedene Zeichensätze, NLQ, Grafikausdruck, hohe Geschwindigkeit, Proportionalschrift, Einzel- und Endlospapierverarbeitung und doppelte Schriftgröße sind nur einige wenige Merkmale dieses wirklich tollen Druckers. Der Preis spricht außerdem für sich: Je nach Bezugsquelle zwischen DM 350,-- und DM 500,--.
Wer sich einen Drucker zulegt, benötigt für den Anschluß an den XL/XE natürlich auch ein geeignetes CENTRONICS INTERFACE. Dieses gibt es für DM 129,--.
Nun der Hammer: Es gibt eine neue Floppy. Die FLOPPY 2000 ist voll kompatibel zur 1050-Floppy, bietet also Single sowie Medium Density. Sie wird anschlußfertig geliefert (incl. I/O-Kabel und Netzteil) und kann als Laufwerk 1-4 eingesetzt werden. Weiterhin beinhaltet Sie das BIBO-Dos sowie eine deutsche Anleitung. Diese neue Floppy ist zudem nur halb so hoch wie die bisherigen Floppys! Natürlich ist die ganze Software mit ihr lauffähig. Ihr bekommt sogar eine Garantie von 6 Monaten auf das Gerät! Der Preis für die Floppy beträgt DM 399,--.
Nun der Supervorteil: In die Floppy integriert ist eine Speedy (s.O.)! Außerdem bekommt jeder KE-SOFT Kunde ab Warenwert DM 400,-- ein ZONG-Abonnement als Treuebonus geschenkt! Wer also die Floppy kauft und sich noch einen weiteren Artikel aussucht, erhält mit der Sendung einen Gutschein über ein ZONG-Jahresabonnement!

Bezugsquelle: KE-SOFT
Bezugsquelle STAR LC-10: Kaufhof AG, Media Markt, diverse Kaufhäuser

Nun das Ganze in der Ubersicht nach Preisen sortiert:

Titel	Medium	Preis
KE-SOFT Demodiskette	Diskette	2,--
ZONG-Probeexemplar	Heft+Dsk	5,--
The Riddle	Diskette	5,--
Zeitmaschine II	Diskette	5,--
Pungo	Diskette	5,--
Zyclop	Diskette	5,--
Skeet/Stone Mine	Diskette	5,--
Desmonds Dungeon	Kassette	9,80
Gunlaw	Kassette	9,80
Spooky Castle	Kassette	9,80
Twilight World	Kassette	9,80
Preppie	Kassette	9,80
Atomit	Diskette	9,80
Plot	Diskette	9,80
Diskline 5	Diskette	9,80
Diskline 6	Diskette	9,80
Diskline 7	Diskette	9,80
Atlantis	Diskette	10,--
Sereamis	Diskette	10,--
Bandits	Diskette	14,80
Game Music #2	Kassette	14,80
A Hacker's Night	Diskette	14,80
Adventure Paket	Diskette	19,80
Zebu-Land	Diskette	19,80
Ashido	Diskette	19,80
Journey to the planets	Cartridg	19,80
Summer Games	Diskette	19,80
Spiderman	Diskette	19,80
Star Raiders	Cartridg	19,80
Ninja	Diskette	19,80
Atext 1.1	Diskette	24,80
Atmas II	Diskette	24,80
Tecno Ninja	Diskette	24,80
Die Außerirdischen	Diskette	24,80
Pyramidos	Diskette	24,80
Herbert II	Diskette	24,80
Rubberball	Diskette	24,80
Pungoland	Diskette	24,80
Cultivation/Chromatics	Diskette	24,80
Printstar II	Diskette	29,80
Quick	Diskette	29,80
ZONG-Paket III	Heft+Dsk	35,--
S.A.M.	Diskette	39,80
The Newsroom	Diskette	39,80
Weihnachtspaket	Diskette	74,80
ZONG-Abonnement	Heft+Dsk	84,--
Mini-Speedy 1050	Hardware	95,--
Centronics Interface	Hardware	129,--
Floppy 2000	Hardware	399,--
STAR LC-10 Drucker	Hardware	400,--

Kurztests

Action Biker

Man fährt mit einem Motorrad in einer 3-D Landschaft umher und kann verschiedene Gegenstände einsammeln. Man kann sogar verschiedene 3-D-Hindernisse befahren. Grafik gut, Sound gut, Spiel recht lustig, da einiges auszuprobieren. Für DM 9,80 ein ganz lustiges Spiel. Besonders interessant ist es, auf den Baustellenrampen oder der Achterbahn herumzufahren. Ein schönes Spiel.

Hersteller: Mastertronic

Datenträger: Kassette

Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)

K.E.

Grafik/Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Sound/Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09
Preis/Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10

California Run

Autorennen quer durch Californien. Auf dem Weg müssen Hindernissen wie z.B. anderen Fahrzeugen, Pfützen und Bäumen ausgewichen werden. Grafik geht so, Sound kaum vorhanden. Das Spiel ist ziemlich öde, da die Steuerung sehr beschränkt ist und sich die Strecken alle fast gleich spielen. Insgesamt für DM 9,80 nichts besonderes. Nur für Autorennen-Fans zu empfehlen.



Hersteller: Alternative Software

Datenträger: Kassette

Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)

K.E.

Grafik/Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥	=07
Sound/Musik	♥♥	=02
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥	=07
Preis/Leistung	♥♥♥♥♥♥	=06
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥	=06

Cops n Robbers

Als Räuber versucht man, die Diamantenmine sowie die Fabrik auszurauben, ohne sich von den Polizisten erwischen zu lassen. Man kann einen Safe knacken, Gegenstände finden, Bullen erschießen, Fahrstuhl fahren und einiges mehr. Grafik einfach, Sound auch, macht aber einen irren Spaß, viele Gags! Nicht gerade einfach zu schaffen! Insgesamt ein tolles Spiel für DM 9,80. Die einfache Grafik stört nicht.

Hersteller: Atlantis

Datenträger: Kassette

Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)

M.P.

Grafik/Animation ...	♥♥♥♥♥♥	=06
Sound/Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Preis/Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12

Chicken Chase

Als Hahn muß man den Hühnerstall verteidigen, indem man die Eier bewacht, Igel verscheucht und Würmer aufpickt. Grafisch recht witzig gemacht, hat einige lustige Effekte. Soundmäßig annehmbar, wenn auch nicht gerade toll. Der Spielspaß ist durchschnittlich. Preislich gehen DM 9,80 noch in Ordnung. Leider wird die genaue Aufgabe nicht so ganz klar, so daß man öfters nicht so recht weiß, warum man denn nun ein Leben verloren hat. Darüber schweigt sich die Anleitung leider aus.

Hersteller: Bug-Byte

Datenträger: Kassette

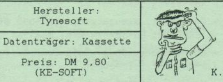
Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)

K.E.

Grafik/Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Sound/Musik	♥♥♥♥♥♥♥	=07
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08
Preis/Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08

Pinguin

Eine Version des Spielhallenspieles PENGO. In einem Labyrinth aus Eisblöcken muß man drei Diamanten zusammenschieben und dabei möglichst viele Monster erledigen, indem man Eisblöcke auf sie schiebt oder an den Wänden rüttelt. Grafisch und Soundmäßig recht einfach gemacht, das Spiel ist allerdings recht gut spielbar, wenn es auch nicht gerade vom Hocker reißt. Insgesamt noch erträglich.



Hersteller: Tynesoft

Datenträger: Kassette

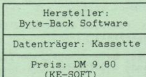
Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)

K.E.

Grafik/Animation ...	♥♥♥♥♥	=05
Sound/Musik	♥♥♥♥♥	=05
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥	=06
Preis/Leistung	♥♥♥♥♥	=05
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥	=05

Screaming Wings

Eine Umsetzung des bekannten Spielhallenspieles 1942. Man steuert ein Flugzeug über eine vertikal scrollende Landschaft und muß sich per Feuerknopf mit allerlei gegnerischen Flugzeugen, Bombern und anderem Gesocks auseinandersetzen. Die Grafik ist gelungen, die gegnerischen Schüsse sind leider manchmal nicht so toll erkennbar. Der Sound geht auch in Ordnung. Das Spiel frustriert anfangs ein wenig, aber wenn man mal ein paar Runden gespielt hat, lernt man auch, damit zurechtzukommen. Insgesamt eine gut gelungene Umsetzung, die man zum Preis von DM 9,80 auf jeden Fall empfehlen kann.



Hersteller: Byte-Back Software

Datenträger: Kassette

Preis: DM 9,80 (KE-SOFT)



M.P.

Grafik/Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Sound/Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Preis/Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10

Kontaktadressen

An dieser Stelle findet ihr monatlich die wichtigsten Adressen aus dem Atari XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden. Hier also die Liste:

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten
  (XL/XE-Club, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden
  (Softwarehersteller, Hardware, PD)
- ATARI-Computer Team e.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1
  (Atari-Club, PD)
- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr
  (Software, PD)
- Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach/M.
  (Versand: Software, PD)
- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28
  (Software für XL/XE)
- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71
  (Club, Software, PD)
- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1
  (Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
  (Softwarehersteller, ZONG, Club, Software, PD)
- Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
  (Bücher)
- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg
  (Versand: Software)
- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten
  (Versand: Hard- & Software, PD)

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste erschienen sind: Schickt Sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine AUSFÜHRLICHE BESCHREIBUNG bzw. einen Bericht zur jeweiligen Adresse sendet, damit wir über das Angebot informiert sind, denn wir veröffentlichen keine zweifelhaften Anschriften!

Also: Her mit den Adressen UND BERICHTEN!

ABBUC-JHV 1990 in Herten

Wie alle Jahre fand auch diesmal die Jahreshauptversammlung des ABBUC in Herten statt. Das Großereignis in Westdeutschland für alle Atarianer fand diesmal Zuspruch von rund 150 Personen. Unsereins war um 9.00 Uhr als allererster dort, und baute sich sogleich auf! Zu bewundern gab es auf unserem Weihnachtsmarkt ein pralles Restpostenangebot, unser neues VP-Spiel ASHIDO und einiges mehr (unter anderem auch Lebkuchen). Pünktlich um 11 waren alle Anbieter versammelt und der offizielle Teil konnte beginnen. Die Sitzung wurde eröffnet und der Vorsitzende des ABBUC, W. Burger, sprach die Begrüßung aus. Es folgte ein Kassenbericht, wobei herauskam, daß der ABBUC momentan DM 19.000 auf seinem Konto hat, die er wieder loswerden will, aber dazu später. über 1000 Briefe gehen beim ABBUC jährlich ein, von den unzähligen Anrufen ganz zu schweigen. Daher schaffte sich ABBUC einen Anrufbeantworter an. Berichtet wurde über eine amerikanische Firma ICD, die eine Niederlassung in Deutschland hat und 10% Rabatt für ABBUC-Mitglieder anbietet. ICD bieten Drucker, Modems, Interfaces etc. an. Seit 1.11. bseitzt der ABBUC eine neue Mailbox, die ab 19.00 Uhr immer angesprochen werden kann.
Zur Sprache kam auch das Sterben der ANTIC in Amerika, die jetzt noch uninteressanter für 8-Bitter geworden ist, da ihr Part jetzt von einer großen ST-Zeitung übernommen worden ist.
Berichtet wurde über die neue Programmiersprache Grafikforth, entwikkelt von Rainer Hansen. In ihr hat man 16 Sprites, 32 Füll-Muster und 256*256 Punkte zur Verfügung. Erhältlich ist sie voraussichtlich für DM 40,--. Wo und ab wann, ist uns leider nicht bekannt.
Anschließend wurde über die Connections von ABBUC-Mitgliedern mit dem ATARI-Consulting-Leiter Herrn Huber berichtet. Er erzählte auf Anfrage, daß die XF551 sowie Cartridges etc. noch gebaut würden, doch darf dies bezweifelt werden, da die Produktion in Amerika eingestellt worden ist!
Erwähnt wurde außerdem die hervorragende Zusammenarbeit von Joe Kennedey aus den USA mit den Würzburger Usern, die in einem engen Informationsaustausch miteinader stehen.

Ebenfalls wurde das Thema Büchersendung erwähnt, wobei darauf hingewiesen wurde, daß das ABBUC-Magazin doch wirklich nicht kommerziell sei, wie es ein anderer Magazin-Hersteller behauptet hätte. Und nur, weil die Heftklammer fehle, sei die jetzige Form doch ganz bestimmt nicht abzulehnen.

Anschließend wurde von den verschiedenen Arbeitsgruppen berichtet. So stellte sich die Action-Group vor, die demnächst sich mit dieser Sprache näher beschäftigen will, und evtl. auch PDs rausbringen will. Ebenso soll eine PD für 80-Zeichenkartenbesitzer von ABBUC-Chef-Designer Rolf Specht heraus kommen. Dies wird in der AG-Textverarbeitung behandelt.
Die Regionalgruppen wurden leider nicht erwähnt, es wurde jedoch die die Absplitterung der Gruppe Wuppertal bekannt gegeben, die den ABBUC als faulen, "sich die Eier schaukelnden Verein", darstellte.

Die AG Hardware berichtete über mehrere Projekte: Als erstes versuche man ein IBM-Interface zu basteln, um IBM Laufwerke und Schnittstellen ansprechen zu können.

Außerdem versuche man über dieses Interface die Hercules-Grafikkarte mit dem XL/XE zu steuern. Die IBM-Festplatten könnten damit ebenfalls angesprochen werden. Die Controller-Karte zu einer Festplatte kostet ungefähr DM 100,-- die Platte selbst gäbe es für DM 300-600, je nach Kapazität. Zu beachten ist, daß aber nur XT-Karten verwendet werden könnten.

Besonders wurde auf den Computer Flohmarkt hingewiesen, der sich mit seiner ATARI XL/XE-Sparte langsam aber sicher zu einem neuen Kontaktmagazin entwickelt. Die Atarianer versuchen, die Kontaktsparte im CF größer werden zu lassen, als die Taschenrechner C64-Sparte.
Wir werden uns daran mit vielen Anzeigen beteiligen.

Ein anderes ABBUC-Mitglied wollte eine Sammelbestellung für den New Atari-User aus England aufnehmen, wofür sich auch einige Interessenten fanden.
Anschließend wurde über eine weitere Beteiligung an der Hobbytronic 1991 entschieden. Der ABBUC wird wieder dabei sein!

Anschließend kam das mit Abstand wichtigste Thema: Berichtet wurde über eine Raupkopie-Verklagung eines Users aus Kempten, der nun neben 60 Tagessätzen a DM 20 auch noch Schadensersatzforderungen von 76.000 DM bezahlen darf, weil er an einen anderen User eine Tauschliste schickte, die später in die Hände der Polizei fiehl. Es wurde von der Polizei das unfaßbare Einkommen von DM 10.000 pro Monat angesetzt, das ein Raupkopierer pro Monat in der BRD verdienen könnte. Das dies von der Realität stark abweicht, brauche ich keinem zu sagen. Daher hier die Warnung an euch: Verschickt keine Tauschlisten mit alten Spielen (selbst wenn sie 7 Jahre alt sind), und macht bei einer Vernehmung von eurem Recht des Schweigens gebrauch, sonst endet ihr so, wie der User aus Kempten, der nun Sozialhilfeempfänger ist!

Anschließend wurden die Sieger einiger Wettbewerbe gekürt. Als Preise gab es so einige Literatur sowie Software aus dem Hause KE-Soft.

Daraufhin wurde von Videodat berichtet, einem Projekt des WDRs, das nun über Pro 7 ausgestrahlt werden soll. Mit einer im ABBUC entwickelten Erweiterung könne man die Daten aus dem Fernseher gleich in den Computer speisen. Na dann guten Appetit.

Als letztes meldeten sich einige Atari-User zu Wort, die aus der ehemaligen DDR kamen. Sie berichteten über ihre vielen Hardware-Aktivitäten und ihrem großen Floppy-Problem. Außerdem berichtete man über den Controller-Bau in Erfurt, der dem Peters direkte Konkurrenz sein soll, da sie absolute Tiefstpreise hätten.
Dazu kam ein Bericht eines Users aus Wolfen, der darüber berichtete, daß man in Wolfen locker über 200 User auf die Beine stellen könne, worauf KE-Soft schon vorab Gespräche mit diesem Herren führte, ob man nicht vielleicht gemeinsam ein Treffen organisieren könne.
Wir möchten dem ABBUC in diesem Zusammenhang für die Zusammenführung des Clubs in Wolfen mit uns recht herzlich danken. Wir werden uns entsprechend revangieren! (Viele neue ABBUC-Mitglieder ...).

Nach diesen langen Reden kam man dann endlich zur Sache, bzw. zu den Computern und dem Angebot der verschiedenen Firmen, die mit einem Stand vertreten waren!

KE-Soft erwähnten wir am Anfang, daher gleich zum nächsten Stand:

Da wären wir also beim PD-Stand des ABBUC. Hier konnten wir gleich ATOMIT und unsere Demodiskette loswerden, die freundlich entgegengenommen wurde. Der momentane PD-Bestand beläuft sich auf rund 500 Disketten, wobei die neuesten von uns gekommen sind. Demnächst wird es eine Textverabeitung TEXTPRO 4.5 geben mit einer kompletten deutschen Anleitung. Ein neuer PD-Katalog ist momentan in Arbeit.
Gesprochen wurde auch über das von Ulf Petersen vor kurzem angebotene PD-Programm Calamus. Es stellte sich inzwischen heraus, daß dieses Programm KEIN PD ist. Der ABBUC verhandelt nun, ob man dieses Programm als Shareware herausbringen könne, und das Handbuch für DM 30-40 beim Produzenten bestellen könne (mit einem Druckertreiber zusammen).
Beim AMC-Stand gab es eine Programmergänzung zum PRINTSTAR II. Mit dieser Ergänzung können nun auch 24-Nadel-Drucker angesprochen werden, die dann auch sehr kleine Formate sehr gut audrucken können.
Eine Vorführung konnte leider nicht gemacht werden, da der AMC keinen 24-Nadel-Drucker von Peters gestellt bekam (unabsichtlich vergessen).
Daneben gab es die schöne Freundin vom Rolf Specht zu bewundern, sowie eine 80-Zeichen-Karte. Beides war sehr interessant. Die eingebaute Zeichenkarte ist im vergleich zur S.A.M.-Lösung wesentlich besser!
Beim KAISER II Stand war zu erfahren, daß es jetzt eine 320K, 180K und auf Anfrage eine 64K Version gibt. Das Programm gibt es für DM 24,-- beim ABBUC zu kaufen.
Von AEGAEIS Softscape gab es einen tollen Grafikeditor zu sehen, der laut Aussage der Programmierers XL-Art und die Maltafel übertreffen soll! Vielleicht gibt es dieses Programm demnächst bei uns zu kaufen?!
Bei der Firma Reitershan konnte man ein ST-Interface für den ST bestaunen, mit dem man diesen als zusätzliche Floppy und Druckerinterface benutzen kann! Dazu wurde das TURBO-DOS gezeigt, welches evtl. bei neu zu produzierenden XF-551 beiliegen soll, so ATARI. Na ja, wir werden ja sehen (oder auch nicht).
Bei der Hardwarefirma Peters konnte man sich mit Speichererweiterungen, Interfaces und Bestellungen für die neue Floppy 2000 eindecken. Der Renner war eine Speichererweiterung, die in jeden XL/XE unabhängig des Types eingebaut werden kann.
Auf der anderen Seite konnte man die Vorstellung eines neuen Ballerspieles miterleben, welches momentan noch in der Entwicklungsphase steckt. An einem Vertrieb sind wir prinzipiell interessiert. Die Grafik sah recht ansprechend aus.
Von der Bauplan-Abteilung war zu erfahren, daß momentan 2100 Baupläne zu erhalten sind. So ist ein 3.5"-Laufwerk in Planung, welches 760KB, später auch 1,44MB, verarbeiten kann.
So, der Rundgang ist (nach DREI Stunden) zu Ende. Hier noch einiges Wissenswertes am Rande:
Die Jahresgabe (eine Art Gewinnausschüttung an die Mitglieder), besteht dieses Jahr aus der Übersetzung des holländischen Turbo-Basic-Handbuches, welches ca. 160 Seiten stark ist.
Ein User aus Chemnitz sprach den Gedanken aus, wie Microsoft eine Generalbegnadigung für alle Raupkopierer in der ehemaligen DDR auszusprechen, ein fragwürdiger Gedanke, da man schlecht feststellen kann, wann eine Raupkopie erstellt wurde.
Wir trafen andere User, bei denen die gleichen Ladeprobleme beim Spiel ATOMICS von Ulf Petersen auftraten, wie bei uns! Also doch kein Einzelfall! Wir zeigten diesen Usern ATOMIT, und hatten zwei zufriedene Kunden mehr! Zum guten Schluß noch der Hinweis auf das Regionaltreffen in Würzburg am 23.11. Kontakt über Dieter Popp: 09366/1545!
Falls irgendetwas falsch dargestellt oder verdreht wurde, bitten wir dies zu entschuldigen, man bekam einfach zuviel Information in sehr kurzer Zeit. ABBUC, deine JHV ist immer noch die beste!

Wettbewerbe

Jubel! Ab sofort läuft unsere große Mitmach-Aktion! Teilnehmen kann jeder von euch, was ihr tun müßt, steht unten, zu gewinnen gibt es Software im Gesamtwert von DM 500,--! Einsendeschluß ist der 10.12.90!

Nun die Aufgabe:

Ihr habt mehrere Möglichkeiten, euch zu beteiligen. Ihr könnt nur eine nutzen, ihr könnt aber auch alle nutzen. Ausschlaggebend für die Gewinnchance ist Qualität und Umfang der Einsendung. Hier also die verschiedenen Möglichkeiten:

1. Diejenigen, die eines (oder mehrere) der Spiele DRAG, SOGON, TOBOT oder CULTIVATION besitzen, haben die Möglichkeit, mit Hilfe der dazu gelieferten Editoren eigene Level zu erstellen. Diese schickt ihr uns ganz einfach auf einer beschrifteten Diskette.

2. Zu folgenden Spielen sollt ihr Fragen stellen (Wie komme ich an der und der Stelle weiter usw.), Tips geben (um xxx zu erreichen, muß man yyy tun), Karten zeichnen, Codes herausfinden undsoweiter. Wie das geht, weiß wohl jeder selbst. Hier die Spiele (GROSSBUCHSTABEN= wichtig, da bisher noch keine Einsendung!):

   DEJA VU, JOURNEY TO THE PLANETS, DIE AUSSERIRDISCHEN, ALPTRAUM, DIE ZEITMASCHINE II, ATLANTIS, Sereamis, DER LEISE TOD, Fiji, Stein der Weisen, Drag, BROS, TECNO NINJA, OBLITROID, Zebu-Land, A HACKER'S NIGHT, PYRAMIDOS, SPIDERMAN, The Count

   Wichtig: Sendet bitte keine kompletten Lösungswege (N, O, NIMM xx), da wir diese selbst besitzen! Gesucht sind Tips, Fragen, Antworten und Karten!

Nocheinmal: Ihr könnt alle beiden Möglichkeiten nutzen, könnt auch zu allen Spielen eine Einsendung machen. Eurer Kreativität sind also keine Grenzen gesetzt (außer dem Einsendeschluß). Je besser eure Einsendung, desto größer die Gewinnchance.

Für alle, die uns schon Tips o.Ä. zu obigen Programmen eingesandt haben: Schickt Sie uns nocheinmal! Die sonstigen Einsendungen werden in ZONG Veröffentlicht und nehmen nicht an diesem Wettbewerb teil!

Beiträge können auf Papier oder per Texteditor IV eingesandt werden. Level für die Spiele natürlich auf Diskette. Benutzt bitte für jede Teilnahmeart eine Extra Seite (Diskette oder Papier) und vermerkt auf jeder Seite euren Namen sowie eure Adresse. Beispiel: 5 Level für DRAG, 10 für CULTIVATION sowie Tips zu ALPTRAUM und BROS werden auf zwei Disketten (1. Disk: DRAG Level, 2. Disk: CULTIVATION Level) sowie zwei Blatt Papier (1. ALPTRAUM, 2. BROS) eingesandt. Beschreibt das Papier auch bitte nur einseitig! Dieser Aufwand hat den einfachen Grund, daß wir die Einsendungen später nach Programmen sortieren müssen, was unmöglich ist, wenn das Papier beidseitig beschrieben ist.

Schickt eure Einsendungen (Stichwort: WETTBEWERB) an folgende Adresse:

KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4

Programmdiskette

Ladeanweisung: Computer aus, Floppy an, Diskette rein, Computer an. So einfach ist das! Spezielle Ladeanweisungen findet ihr bei den dazugehörigen Softwarebeschreibungen. Die Diskette ist beidseitig bespielt.

Viel Spaß!

Programme der letzten Ausgabe

Wie schon im Vorwort erwähnt, befinden sich auf der Rückseite der Programmdiskette zusätzlich die Programme SUPER MINER, FLOP & FLIP sowie der MUSIKBONUS aus 11/90.

TB-DOS

- Eingesandt von Frederik Hesse -

Dieses kleine Programm zeigt die Möglichkeiten der zusätzlichen Befehle des Turbobasic XL. Es handelt sich um eine Art MINI-DOS und bietet folgende Funktionen:

- Directory: Man tippt einfach eine Zahl von 1-8 und schon wird der Inhalt des gewünschten Laufwerks aufgezeigt.
- Kaltstart: Damit wird eine Diskette in Laufwerk 1 gebootet.
- Zeichensatz laden: Lädt und zeigt einen Zeichensatz.
- Normal Zeichensatz: Schaltet normalen Zeichensatz wieder ein.
- Lade Textdatei: Lädt eine Textdatei und zeigt diese auf dem Bildschirm.
- Drucke Textdatei: Lädt und druckt eine Textdatei. Der Drucker wird dann so eingestellt, daß nicht über die Perforation gedruckt wird.
- Lade Bild (Gr.8+): Lädt ein 62-Sektor Bild in Grafikmode 8.
- Lade Bild (Gr.15+): Lädt ein 62-Sektor Bild in Grafikmode 15.
- Lade Basicprogramm: Lädt und startet ein Basic-File.

Texteditor 4+

Mit Hilfe dieses Texteditor könnt Ihr Texte im ZONG-Format erstellen und ausdrucken. Das Schriftfeld hat eine Größe von 70*58 Zeichen. Neben den normalen Zeichen habt Ihr noch folgende Sonderzeichen:

Taste	Zeichen	Taste	Zeichen	Taste	Zeichen	Taste	Zeichen
SHIFT-8	$	CTRL.-L	Ö	CTRL.-T	│	CTRL.-N	┘
CTRL.-A	ä	CTRL.-J	Ü	CTRL.-D	├	CTRL.-M	█
CTRL.-O	ö	CTRL.-Q	┌	CTRL.-F	┼	CTRL.-,	▓
CTRL.-U	ü	CTRL.-W	┬	CTRL.-G	┤	CTRL.-.	▼
CTRL.-S	ß	CTRL.-E	┐	CTRL.-V	└	CTRL.-Y	▪
CTRL.-Z	Ä	CTRL.-R	─	CTRL.-B	┴		

Weitere Funktionen:

CTRL.-C = Zeile Zentrieren
CTRL.-H = Hervorhebung an/aus (inverse Darstellung)
CTRL.-X = Blocksatz für diese Zeile (mit ESC stoppen)
ESCAPE = Menü

Im Menü könnt ihr per Cursor hoch/runter (ohne Control) und RETURN eine Auswahl treffen. Der Filename bei LADEN und SPEICHERN resultiert aus der eingestellten Seitenzahl (Crsr hoch/runter). Die anderen Funktionen erklären sich von selbst. Der Ausdruck erfolgt auf einem Star-LC-10 Drucker mit IBM-Zeichensatz. Eine andere Druckerkonfiguration kann mit dem alten Texteditor 4 (ZONG 04/90) erstellt und gespeichert werden.

Weihnachtsspiel

Wieder einmal der Frust eines Weihnachtsmannes: Nachdem man letztes Jahr so erfolgreich war, wurde man befördert, und zwar zum TURBO-WEIHNACHTSMANN. Aufgabe ist es, innerhalb von zwei Minuten möglichst viele Geschenke auszuliefern. Diese müssen allerdings erst gefangen und dann in den Sack geworfen werden (immer 5 Stück). Danach folgt ein Stadtplan, in dem jeweils ein Geschenk unten rechts genommen und dann abgeliefert werden muß. Wo das Geschenk hingehört, kann man nur an der Windrose linksunten erkennen. Per Feuerknopfdruck wird die Richtung angezeigt.

Lunar Lander II

Versucht einfach, mit der fliegenden Untertasse auf der Plattform zu landen, ohne an irgendetwas anzustoßen. Hört sich einfach an, ist es aber nicht. Knick-Knack!

Bubbler II

Der berühmte Wurm muß alle Punkte fressen, wird dabei immer länger und darf sich nicht selbst in den Schwanz beißen. Kirschen entschlakken ihn. Alle fünf Bilder gibt's einen Bonus-Screen.

The Old Saloon

Als Wildwest-Held muß man im alten Saloon und seiner Umgebung sieben Golgnuggets finden. Aber achtung: Es ist nicht alles Gold, was glänzt! Der Held springt per Feuerknopfdruck. Falls man die Goldnuggets nicht findet: Man sollte wirklich überall suchen!

Musikbonus

- Eingesandt von Michael Klar -

Einfach anhören! Wir warten übrigens auf Einsendungen ...

PD-Software

Der Ausverkauf unserer PD-Restposten geht weiter, wenn auch mit einem stark verminderten Angebot. Die für nur DM 4,-- erhältlichen Disketten sind nur nuch einmal vorhanden, also: Ranhalten.

Tales of Aventure & Stan Ockers (G03), Copy+Demos/AT-Lister(G04), Kochrezepte (U01), Sideprint/CAD (U05/06), Microprintstar 1029 (U07), Trolls (A15), Das alte Haus/Zurueck in die Gegenwart (A17/A18), Garden of confusion/Karate Master (S05/06), Trailer (S12), Space Trader/Roto, Pinball, Popcorn (S37/S38), Aliants Demo/Advanced Music Prozessor (D02/03), ABC-Demo/Movie-Maker Demo (D04/05), Sound & Bilderdisk (D06), BIG-Demo (D08), Hobbytronic Demo I+II (D11/12), CS-Musik Demo/Epyx Demogames (D13/D14), The music box (D21), Robot-Demo/130XE Impossible Demo (D22/23), CD-1 Compyshop Demo (D24), Max Headroom Demo/Music nonstop V (D25/26).

Neuheiten

Auf der ersten neuen Diskette befinden sich gleich zwei spannende Spiele: TRESHOLD und WIMBLEDON '88. Ersteres ist ein reinrassiges Ballerspiel, in dem man in vielen verschiedenen Level eine Menge Aliens in unterschiedlichsten Formationen abwehren muß. Ballert man allerdings zu viel, überhitzt sich der Laser und man muß eine Weile ohne Abwehr auskommen! Ein tolles Spiel, welches früher mal kommerziell vertrieben wurde.
Das zweite Spiel ist eine tolle Tennis-Version für ein- oder zwei Spieler. Da wird es schon allein schwierig, den Ball richtig über's Netz zu bekommen. Ein sehr spaßiges Spiel mit schöner 3-D Grafik.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13

Die zweite Diskette ist ein deutsches Grafikadventure und nennt sich ZAXXON's STATION (Hallo Waltraud!). Man startet in einem Raumschiff und hat am Anfang kaum noch Sprit. Außerdem wird man von irgendjemand bedroht, der einen nach drei- oder vier Zügen killt! Nun denn, nach einigem Herumprobieren landet man schließlich auf Zaxxon's Station und wird sogleich von ein paar Aliens gefangengenommen, hä hä! Im Programm selbst steht der Wortschatz, den wir euch hier präsentieren, damit ihr ihn nicht noch extra abschreiben müßt:

AUSSTEIGEN	LANDEN	FLIEGEN	AUFNEHMEN
ABSCHALTEN	LASSEN	ABGEBEN	VORZEIGEN
EINSTEIGEN	ZEIGEN	STARTEN	BESTEIGEN
EINSCHALTEN	LASSEN	ABLEGEN	VERLASSEN
REINSCHIEBEN	GEBEN	KÄMPFEN	EINGEBEN
REINSTECKEN	SAGEN	LESEN	SCHIESSEN
FOLGEN	FRAGEN	NEHMEN	HINHALTEN

Im Ganzen ist das Spiel ganz interessant, die Bilder sind z.T. sogar noch animiert.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =10

Programmieren in Basic

Heute schreiben wir das erste einfache, aber dennoch nützliche Programm. Es soll dazu dienen, eine Reihe von Zahlen zu addieren und auf dem Bildschirm auszugeben.

```
10 ? "Zahl";:INPUT Z
20 G=G+Z
30 ? "Gesamt: ";G
40 GOTO 10
```

Das Programm fragt also nach einer Zahl und addiert diese dann zur bisherigen Gesamtzahl. Dieser Vorgang wird ständig wiederholt, d.h. der Inhalt der Variablen G wird ständig größer (sofern Ihr keine negativen Werte eingebt!). Unterbrecht Ihr das Programm und startet es erneut mit RUN, werdet Ihr feststellen, das die Gesamtzahl wieder bei null anfängt. Dies hat den einfachen Grund, daß beim Starten eines Programmes alle Variablen den Wert null annehmen.
Übrigens: Einen Programmteil, der sich wiederholt (wie hier z.B. das gesamte Programm) nennt man SCHLEIFE.
Man könnte obiges Programm genausogut als Kontostand-Programm benutzen, wenn man Einzahlungen als positive und Auszahlungen als negative Werte eingibt.

Nun ein kleiner Test:

Folgende Aufgabe ist zu lösen: Schreibt ein kleines Programm, daß nach Eingabe des aktuellen Dollar-Kurses und des DM-Betrages den Wert in Dollars ausgibt. Das zweite Programm sollte nach Eingabe des Kurses und eines Dollar-Betrages den DM-Wert ausgeben. Lest bitte erst weiter, wenn Ihr die Programme geschrieben habt!

Nun die Lösungen:

Programm 1:

```
10 ? "Dollarkurs ";:INPUT DK
20 ? "DM-Betrag ";:INPUT DM
30 ? DM;
40 ? " DM entsprechen ";
50 ? DM/DK;
60 ? " Dollar."
```

Programm 2:

```
10 ? "Dollarkurs ";:INPUT DK
20 ? "$-Betrag ";:INPUT DL
30 ? DL;
40 ? "Dollar entsprechen ";
50 ? DL*DK;
60 ? " DM."
```

Ich hoffe natürlich, daß Ihr die Programme alle richtig habt. Es kann natürlich sein, daß Ihr anstatt DK, DM und DL andere Variablennamen benutzt habt. Dies ist natürlich nicht schlimm, es beeinflußt den Programablauf nicht. Im Allgemeinen sollte man seine Variablennamen natürlich so wählen, daß sie möglichst logisch sind. Wer also die Variable für den Dollarkurs DM nennt, hat keine besonders gute Wahl getroffen. Ihr könnt die Variable anstatt DK z.B. auch DOLLARKURS nennen. Beim XL/XE können die Variablennamen auch ziemlich lang sein. Da die maximale Länge einer Programmzeile aber 120 Zeichen (drei Bildschirmzeilen) beträgt, ist es meist nicht besonders sinnvoll, längere Variablennamen zu verwenden.
Ihr wißt doch sicherlich noch ein paar nützliche Dinge, die man mit den bisher gelernten Befehlen machen kann, oder?

Turbobasic XL

Funktionen (2):

- FRAC(n)
  Diese Funktion ermittelt den Nachkommateil einer Zahl. Achtung: Das Ergebnis ist nicht immer gleich dem von n-INT(n), da die INT-Funktion die nächstkleinere Zahl ermittelt! Probiert es einfach mal mit negativen Zahlen aus.

- TRUNC(n)
  Ermittelt den ganzzahligen Anteil einer Zahl. ? TRUNC(1.4) ergibt 1.

- RND
  Die Klammern mit der beliebigen Zahl können hier weggelassen werden.

- RAND(n)
  Ergibt eine ganzzahlige Zufallszahl von null bis n-1.

- HEX$(n)
  Wandelt eine Integerzahl in einen hexadezimalen String um. A$=HEX$(255) ergibt A$="FF".

- DEC(n$)
  Wandelt einen Hex-String in eine Dezimalzahl um. A=DEC("FF") ergibt also A=255.

- $nnnn
  Hexadezimale Zahl im Programm. Bespiel: POKE $0600,$FF entspricht POKE 1536,255.

- &
  Binäres UND (kein boolsches AND!)

- !
  Binäres ODER

- EXOR
  Binäres EXCLUSIV-ODER

- DIV
  Division ohne Rest. A=15 DIV 3 ergibt z.B. A=3.

- MOD
  Ergibt den Divisionsrest. A=15 MOD 3 ergibt z.B. A=3.

- %0, %1, %2, %3
  Die Zahlen 0 bis 3 sind als Konstanten definiert. Die Verwendung einer Zahl in einem Programm kostet jedesmal 7 Byte, während die Verwendung einer Variable je 1 oder 2 Byte kostet. Die Verwendung von %0 - %3 kostet also jeweils auch nur 1 Byte.
  ACHTUNG: Dies spart nur in nicht-compilierten Turbobasic Programmen Speicher!

Next: Besonderheiten des Turbobasic XL!



ZONG-Kochbuch

Leise rieselt der See. In der Küche still und starr ruht der (Eier-) Schnee. Damit Ihr das auch richtig nachvollziehen könnt, hier wieder einige weihnachtliche Köstlichkeiten aus der ZONG-Küche. Kemal übernimmt nun das Wort:

"Als erstes kreieren wir eine hochgeschätzte Köstlichkeit mit Namen

BETHMÄNNCHEN

Dazu brauchen wir:

50g	fein gemahlene Mandeln
200g	Marzipan Rohmasse
3	Eier
80g	Puderzucker
2	gehäufte Eßlöffel Mehl
2	Eßlöffel Rosenwasser
ca. 120	geschälte, halbierte Mandeln
	Backpapier

Nun, die meisten Zutaten bekommt Ihr eigentlich in jedem vernünftigen Supermarkt. Schwierig wird's bei den halbierten Mandeln, im Notfall müßt Ihr selbst tätig werden. Das Rosenwasser gibt's in der Apotheke.

Der erste Schritt ist recht einfach: Man knete das Marzipan, den Inhalt eines Eis, den Puderzucker, das Mehl, das Rosenwasser und die gemahlenen Mandeln zu einem geschmeidigen Teig. Dies kann mitunter etwas länger dauern und etwas glitschig sein. Viel Spaß.

Als nächstes wird der Backofen auf 150 Grad vorgeheizt und ein Backblech mit Backpapier ausgelegt.
Weiterhin verquirlen wir (aus den übrigen zwei Eiern) zwei Eigelbe mit einem Eiweiß.

Nun sehe man sich den Teig an, bzw. drücke mit dem Finger mal eine kleine Mulde hinein. Füllt sich diese von selbst wieder auf, ist der Teig noch zu weich und sollte für eine Weile in den Kühlschrank.

Dann: Man befeuchte die Finger und beginne, aus dem Teig ca. 3cm große Kugeln zu formen, die dann auf dem Backpapier (nein, nicht alle übereinander, sondern nebeneinander) abgelegt werden. Sodann drücke man an jede Kugel an der Seite drei Mandelhälften so an, daß sie sich fast auf der Spitze berühren. Hat man das Blech (oder die Finger) voll, muß man die Männchen nur noch mit dem verquirlten Eigelb-/Weiß bestreichen und dann ab in den Ofen.

Nach ca. 12-15 Minuten (wenn die Oberfläche leicht gebräunt ist), sind die Dinger dann fertig und (hoffentlich) genießbar.

So, after der Marzipantime geht's nun mit Marc weiter."

"Ja wie, oder was, knick knack! Frisches Obst ist ihnen wohl nicht gut genug, wie oder? Spaß beiseite. Ernst komm' her ...
Mein Beitrag zu diesjährigen Kochecke besteht aus so einem komischen braunen Mist, der sich in unseren Kreisen als

Wespennester

versteht. Die Vorbereitung hält sich vom Schwierigkeitsgrad her in Grenzen. Der Haken liegt bei der "Umsetzung", aber dazu später mehr.

Zutaten brauchen wir folgende:

3 Eier
250g Zucker
1 Päckchen Vanille Zucker
30g Kakao oder 3 Eßlöffel Nesquick
250g gehackte Mandeln
ca. 50 Oblaten

Alle diese Zutaten könnt ihr in dieser Form im Lebensmittelgeschäft käuflich erwerben (oder aus dem heimischen Kühlschrank klauen).

Zuerst müßt ihr das Eiweis vom Eigelb trennen (oder umgekehrt). Nach dem sechsten oder siebten Versuch müßte man es eigentlich geschafft haben.

Nun schlägt man mit einem elektrischen Rührbesen das Eiweis zu festem Eischnee. Das Eigelb könnt ihr euch für ein anderes Rezept aufheben. Der Eischnee muß so steif sein, daß ein Messerschnitt sichtbar ist. Also: Rumrühren und ausprobieren!
Hat man dies geschafft, vermischt man in einer Schütte die 250g Zucker mit dem Vanillezucker und gibt unter ständigem Rühren das Zuckergemisch dem Eischnee bei. Aber bitte nur eßlöffelweise! Das Ganze sollte nun richtig schön hart und klebrig geworden sein.

Anschließend siebt man den Kakao auf die schleimige Masse. Nesquick ist allerdings schon fein genug, so daß hier nicht gesiebt werden muß. Darauf werden dann die Mandeln darüber gestreut.
Nun nehme man einen Eßlöffel und hebe den Eischnee vorsichtig über das Kakao/Mandeln-Gemisch. Vorsicht! Nicht einfach nur umrühren!

Inzwischen solltet ihr schon den Ofen auf 130-150 Grad vorheizen und die Oblaten auf vorgefettete Backbleche verteilen.

Jetzt kommt das Schwierige: Nehmt einen großen und kleinen Teelöffel. Man entnehme der weiß-braunen, verklumpten Masse gerade soviel, daß der kleine Teelöffel gehäuft ist. Da man aber diese Masse auf dem großen Teelöffel haben sollte, muß man abschätzen. Nun setzt man das Ganze auf einer Oblate ab, indem man den Schleim vom großen Löffel mit dem kleinen Löffel abkratzt. Man sollte tunlichst darauf achten, daß nichts auf das Blech tropft, weil dies später beim Backen fürchterlich stinkt!
Hat man das erste Blech fertig, schiebt man es in den Ofen (mittlere Schiene) und läßt die Plätzchen etwa 25 bis 30 Minuten 'austrocknen'. Danach ist dann das nächste Blech dran ..."

"So, an dieser Stelle übernehme ICH, d.h. DER BÖSE MANN das Wort.

Als nächstes widmen wir uns einer kleinen Pralinenähnlichen Köstlichkeit, genannt

NOUGAT-WÜRFEL

Hierzu brauchen wir:

400g Nougat im Block
200g Marzipan-Rohmasse
50g Puderzucker
1-2EL Ingwergelee
300g Zartbittere Kuvertüre
50g Pistazien (ungesalzen und geschält)

Bevor wir mit der Zubereitung beginnen können, müssen wir den Nougat erst einmal für ca. zwei Stunden in den Kühlschrank legen, damit er schön fest wird.
In der Zwischenzeit können wir die Marzipanmasse mit dem Puderzucker und dem Ingwergelee zu einer geschmeidigen Masse verkneten.
Ist der Nougatblock schön fest, nehmen wir ihn aus dem Kühlschrank und schneiden ihn in ca. 50 gleich große Würfel.
Als nächstes benötigen wir eine Arbeitsfläche, die wir mit gesiebtem Puderzucker bestreuen. Auf ihr rollen wir dann die Marzipanmasse so dünn wie möglich aus und schneiden (wieder mit einem Messer) daraus 100 Quadrate in der Größe der Nougatwürfel.
Jetzt wird's etwas heikel: Wir legen auf jeden Nougatwürfel ein Marzipanquadrat, drehen ihn um und legen auf der anderen Seite auch eines drauf.
Nun die Kuvertüre: Sie wird zerbröckelt und im Wasserbad (d.h. ein Topf, der in einem mit Wasser gefüllten Topf schwimmt) erhitzt. Das Wasser darf dabei nicht kochen. Ist die Kuvertüre geschmolzen, lassen wir sie wieder abkühlen (unter ständigem Rühren), bis sie fast erstarrt. Nun wird sie wieder auf ca. 30 Grad erhitzt und ist somit verwendungsfähig. Dies erfordert etwas Feingefühl und ist daher nicht ganz so einfach.
Also los: Legt nun die Nougatwürfel (einzeln) auf eine Gabel und taucht diese in die geschmolzene Kuvertüre. Danach auf Pergamentpapier abtropfen lassen und auf jeden Würfel eine Pistazie legen, solange die Kuvertüre noch weich ist. Anstatt Piztazien kann man natürlich auch eine beliebige andere Verziehrung, wie z.B. Zuckerkugeln, Nibble-Chips oder schleimi... (vergessen wir's!).
Seid ihr damit fertig, müssen die Würfel für mindestens 12 Stunden in den Kühlschrank.

Solltet ihr noch Marzipanmasse übrig haben, könnt ihr ja noch ein paar Bethmännchen daraus machen!"

Wir hoffen doch stark, daß ihr unsere Rezepte auch ausprobiert, denn sonst schicken wir euch zu Weihnachten den bösen Mann vorbei! Wenn sie euch gelingen, sind wir gerne bereit, ein paar davon zu probieren (schleck!). Also: Her damit!

Im Übrigen wünschen wir euch noch ein geruhsames und frohes Weihnachtsfest und viel Spaß mit unserem Vollpreispaket (das ihr euch doch wohl hoffentlich bestellen werdet!).

Euer ZONG-Team!

Inhaltszusammenfassung ZONG 01-12/90

Wie jedes Jahr findet ihr in der 12'er Ausgabe eine Liste aller in diesem Jahr erschienen Artikel und Programme, alphabetisch sortiert. So ist es für euch einfacher, einen bestimmten Artikel zu finden. Sollten noch Lücken in eurer ZONG-Sammlung sein, so könnt ihr euch die entsprechende Nummer bestellen. Es gibt noch alle Nummern.

Rubrik/Artikel	Ausgabe(n)
STORYS	
ABBUC-JHV '90	12
Atari-Computer-Team	5
Atari-Treffen Hockenheim	11
Atari-Treffen Worms	4
Der böse Mann	2
Dreckfuhler und Fälertäuvel	1
Hobbytronic '90	5
KE-SOFT stellt sich vor	8
KE-SOFT Story	7
New Atari User	10
San Jose Computer	9
USA läßt grüßen	3
ZONG-Treffen '90	6
TIPS	
Abenteuer in Schottland	8
Chimera	9
Crystal Raider	6,9
Damen	1
Das alte Haus	7
Drag	9
Deja Vu	2,4,6,10
Die Zeitmaschine	5
Feud	11
Formatierte Zahlenausgabe	1
Goonies	11
Grafikspielereien	3,6,8
Highscoreliste	7
Mask Of The Sun	6
Nadral	3,4
Oblitroid	2
Raradox	5
Pokes van Hasselt	5
Rockford	2
Space Raider	11
Stein der Weisen	9
Tecno Ninja	8,9,10,11,12
The Count	5
The Eiddle	1
The Serpents Star	12
Universal Hero	4,6,10
Zorro	12

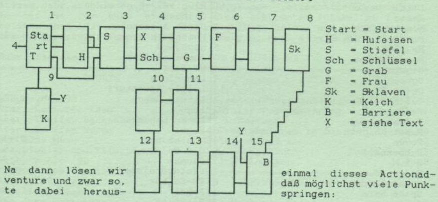
Rubrik/Artikel	Ausgabe(n)
SERIEN	
Bastelecke	1-3,5,7,9,10
Grafikprogrammierung	01-06
PD-Software	01-12
Programmieren in Basic	09-12
Turbobasic XL	07-12
ZONG-Kochbuch	1-4,6,8,10,12
ZONG-Lexikon	02-08
TESTBERICHTE (LT=Lesertest)	
A Hacker's Night	6
Airball	9
Alptraum	5
Amaurote	2
Americab Road Race, LT	8
ATARI Abenteuerspiele	6
ATARI Peeks & Pokes	9
Atmas II	9
Atomics	10
Bandits	10
Blinky Scary's School	7
Chimera	5
Collapse	10
Crumbles Crises	9
Dark Chambers	11
Das große Spielebuch I	2
Das große Spielebuch II	3
Der leise Tod	10
Drag, LT	7
Dredis, LT	8
Dropzone	10
Escape from Doomworld	5
Fantastic Soccer	6
Glaggs-It	11
Gunlaw	3
Hawkquest	8
Head over Heals	8
Im Namen des Königs, LT	10
Invasion	4
Journey to the planets	9
Joysticktest	7
Kick Off	4
LDS "C:"-Emulator	8

Rubrik/Artikel	Ausgabe
TESTBERICHTE (LT=Lesertest)	
Little Devil	11
Masic	2
Monitor 1084	4
Mountain Bike Racer	3
Mr. Dig	3
Necromancer	10
Nightmares	4
Ogre, LT	9
Quick Ed	11
Quizspiel-Vergleichstest	7
Panik	2
Periscope Up	1
Robot Knights	8
Rogue	9
Rubberball	6
S.A.M.	11
Sidewinder	7
Space Rider	8
Space Wars	1
Spider	3
Spooky Castle	2
Star LC-10	5
Storm	5
Tales of Dragon & Cavemen	5
Tecno Ninja, LT	9
The Count	9
The Eidolon, LT	4
The Living Daylights	1
The Newsroom	11
Thrust	1
Track & Field, LT	6
Universal Hero	1
Video Classics, LT	1
Warp Speed Joystick	6
Werner Flaschbier	11
Yahze	4
Zielpunkt 0'Grad Nord	3
SOFTWARE	
Animate / Convert	10
Atari-Socoban	5
Börse	4
Bubbler II	12
Castlemania	8
Castles of Confusion	1
CULTIVATION-Demo	6
Dr. Tom's Castle	9
DREDIS-DEMO	3
Etikettendruck	7
Fingerfetz	5
Fire	10
Flop & Flip	11

Rubrik/Artikel	Ausgabe
SOFTWARE	
Flug 747	8
Glibber	6
Gmork Attack	6
Hunchback	10
Hugojagd	4
Jumpin Spider	7
KU-Bert	7
Labyrinth	1
Little Adventure	8
Little Demo	9
Logo	5
Lunar Lander	12
Mouse	2
Musikbonus	01-12
Old Saloon	12
Pacman	11
Picturepainter	2
PM-Editor	3
Poker	10
Reaktion	1
Reaktion II	10
Regenbogenquadrat	3
Sabotage	3
Schloß	6
Seaquest	9
Sektorkopierer	11
Shit	3
Soundexperimenter	6
Speedsript	9
Springerspiel	2
Spurfalle	8
Stone Mine II	7
Suicider	5
Super Miner	11
TB-DOS	12
Texteditor IV	4
Texteditor IV+	12
Textleser & -schreiber	8
The big quest	9
Tiere auf der Treppe	1
Tiny-Mite	3
Weihnachtsspiel	12
XL-Adress II	5
XL-Kalender	1
Zahlenwald	4
Zauberwald II	2
ZEBULAND-Demo	11

Zorro

- Eingesandt von Michael Seibert -



Na dann lösen wir einmal dieses Actionadventure und zwar so, daß möglichst viele Punkte dabei herausspringen:

Das Taschentuch läßt Zorro erst mal links liegen. Auf geht's in Raum 4, wo sich der Schwarze den Schlüssel unter die Klinge reißt. Ab in Raum 5, hoch und zurück in Raum 4. Das Brandeisen geschnappt und damit in Raum 2. Das Eisen legt man auf den Ofen und springt auf dem Blasebalg etwas rum. Ist "Z" rot, nimmt man das Eisen und brennt dem Bullen eins auf den Pelz, worauf dieser entsetzt von dannen zieht. Das Hufeisen läßt man noch da; ab geht's in Raum 4. Auf die selbe Art, wie man das Brandeisen genommen hat, holt sich der Held die Glocke. Diese legt man im gleichen Raum unten wieder ab. Den Schlüssel trägt man nämlich zuerst in Raum 5 oben hin, bevor man die Bell (sprich Glocke) an einen der Bögen hängt. Jetzt muß es schnell gehen, da die Punkte ablaufen. Man schnappt sich die 2. Glocke und hängt sie an den anderen Bogen. Der Grabboden kriegt eins auf die Glocke, d.h., er bricht ein. Das ist aber vorläufig noch egal: In Raum 4 bekommt man auf altbewährte Art eine Trompete. In Raum 3 stellt man sich links auf das Brett und pusht den Trigger. Zorro trällert ein Liedchen, worauf ein Soldat angeflizt kommt. Ein Sprung und er steht auf dem Brett, Zorro hingegen fliegt direkt an die Fahnenstange. Von dort kommt er locker an den Stiefel ran, den Aschenputtel -äh.. Zorros entführte Geliebte hat liegen lassen. Da man etwas Glück braucht, geht's als nächstes dem Hufeisen ans Leder. Dann ab in den Brunnen (Raum 9) und den Kelch geschnappt, die Leiter wieder rauf. Geht man von Bild 1 aus nach links, ist man im Raum 4. Vorher sollte man allerdings unbedingt noch das Taschentuch erhaschen. Ins Grab geht's als nächstes. Immer den Ausgang nehmen, an dem der Goldsack liegt. Natürlich ist es nicht sinnvoll, die Beutelchen dazulassen. In Bild 15 zuerst links rausgehen und die Steine ins Wasser stoßen. Ist das nicht die Brunnenhöhle? Praktischer Eingang, gelle? zurück in Raum 15 durch die Barriere und rauf. Dort ist das Sklavenlager, und es wird schwer geschossen. Links würde es ja rausgehen, aber das ist zu hoch... Bauen wir eine Sklaventreppe. Nachdem man alle befreit hat, geht's ab durch Raum 7 in Raum 6. Und da ist sie ja, die Schöne!? Man klettert die Leiter zu ihr nur ein Stück rauf, sodaß sie das Taschentuch bekommt. Geht man ganz ...

Anmerkung der Red.: Wir brachen den "Tip" an dieser Stelle ab, da sich herausstellte, daß dieser in vielen Punkten lücken- und/oder fehlerhaft ist. So führt der unterste Weg von Bild 1 nicht etwa nach 3, sondern in einen Raum, der parallel zu 2 liegt. Geht man von diesem Raum runter, landet man in einem ebenfalls unerwähnten Raum.
Zudem ist die Flasche nicht erwähnt, die man zuerst dem Säufer in dem erwähnten Bild geben muß, damit man in das untere Bild gelangt. Die Methode, durch das Labyrinth zu gelangen, schlug beim Testen übrigens fehl. Aufgabe für euch ist es nun, mit diesen Tips die exakte, vollständige Lösung zu finden und uns zuzuschicken!
Veröffentlichte Einsendungen werden natürlich mit Gutscheinen belohnt. Sorry für diese unvollständige Lösung, wir bemerkten es erst, als wir selbige am Original ausprobierten.

The Serpents Star

- Eingesandt von Rüdiger Öhme. -

Nachdem du den Glasdeckel zerschlagen hast und die Stadtwache dich aus der Stadt hinauskomplementierte hat (geschieht bis dahin alles automatisch), stehst du vor einer Karavane und dein Abenteuer mit Mac Steel auf der Suche nach dem "Serpents Star" beginnt:

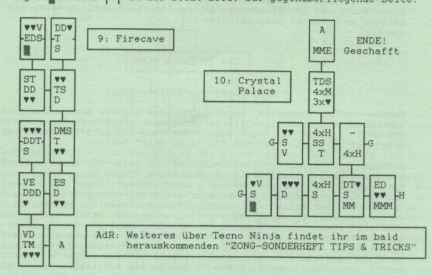
forward, buy horse, buy tent, put tent in pack, buy butter, buy tsampa, mount horse, east, ne, dismount, leave horse, tie horse, go to inn, go to old man, buy drink, give drink to old man, go to western, buy drink, give drink to western, ask western, buy drink, give drink to western, ask drink, go sleep, forward, mount horse, sw, se, forward, dismount, forward, west, north, dismount horse, leave horse, knock at door, give some coins, forward, forward, give butter, forward, forward, ask about the scrolls, back, left, back, leave room, mount horse, south, ne, go to man, give monk tsampa, ask about the scrolls, take all, north, put can of fuel to lamp, light match, light lamp, forward, dismount horse, leave horse, right back, mount horse, left, forward, (!!! ACHTUNG: Spiel abspeichern !!!) - (Stunden später, nach dem 40. oder 50. Versuch erscheint endlich "You made it!" auf dem Bildschirm!!!), forward, knock at the door, show the monk's scrolls, leave the horse, forward, right, take the small shield, back, left, search the ornate tapestry, forward, put out lamp, put out lamp, open door, forward, take all crystals, forward, open case, 10x forward (od. 10x beliebige Richtung), put lamp in pack, put can of oil in pack, put Lhasa scroll in pack, put shell in pack, take eldritch staff, take key, take monkish robe, back, forward, use the key, left, take scrolls, read the eldritch staff, back, forward, right say T S K D G, search room, take balck gem, open silver door, forward, take the orange gem, forward, forward (nicht um die Mönche kümmern!), (Die Antworten auf die Rätsel lauten:) dragon, yin and yang, man, right, left, left, take blue stone, forward, forward, left, ring bell (nur einmal), back, rightm forward, forward, left, right, forward, right, put black gem in hole, put purple gem in hole, put blue gem in hole, put green gem in hole, put orange gem in hole, put clear gem in hole, (Der "Serpent Star!"), put serpent star in jar, (die Antworten lauten: rainbow, nirwana (puh-der Drache ist weg!), drop all, put serpent star in hole. (Geschafft!)

Techno Ninja

- Eingesandt von Michael Seibert -

Heute die letzten Karten zu Level 9 & 10:

M=Münze, ♥=Herz, D=Diamant, S=Schlüssel, T=Tür, E=Elexier, V=Schield, A=Auge, ▓=Start, ⊢⊣=In das selbe Bild, auf gegenüberliegende Seite.



AdR: Weiteres über Tecno Ninja findet ihr im bald herauskommenden "ZONG-SONDERHEFT TIPS & TRICKS"

Anm.d.Red.: Diese Karten waren schon gar nicht schlecht, wenn sie auch sehr vereinfacht waren. Für den Wettbewerb wären genauere sicher geeignet. Tips und Tricks sind natürlich immer gern gesehen und gelesen!

Gesucht/Gefunden

Antwort von S. Dorlach an M. Gitzel zur Lösung von "Mask of the sun":

Tatsächlich haben sich mehrere Fehler eingeschlichen. Folgendes muß geändert , bzw. eingefügt werden:

... get bowl, GET URN, PUT URN TO RIGHT PEDESTAL, ...
... f, r, u, out, f, CUT WEBS WITH KNIFE, f, l, enter jeep, ...
... ne, nw, f, f, W, leave Jeep, climb pit, D, f, save game ...

Die Befehle in Großbuchstaben stellen die Ergänzung dar.

Angebote

Verkaufe

- Davids Midnight Magic, Pinballgame (auf Modul), bis zu vier Spieler, bis zu drei Bälle gleichzeitig.
- Phillips s/w Videokamera V100, 10m Kabel, Netzteil, und HF-Modulator anschließbar an jeden Fernseher, Blende, Brennweite und Scharfeinstellung per Hand, für Überwchungszwecke bestens geeignet.
- Terminal 800+ DFÜ Original incl. Disk, Anleitung und Spezialkabel.

Stefan Dorlach, Mainaschafferstr. 111, 8750 Aschaffenburg

Verkaufe

Folgendes Cassetten-Paket (nur Originale) für DM 25,--:

CP5:Decathlon, Ghoustbusters, Red Max, Micro Rythm, Galactic Empire, Olympic Skier.
Diskette für DM 15,--: European Super Soccer

In allen genannten Preisen ist das Portogeld schon enthalten!

Stefan Sölbrandt, Cloppenburger Str.219a, 2900 Oldenburg, T.0441/46636

Verkaufe

1064 Speichererweiterung für Atari 600 XL. VB: DM 40,--.

Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91, Tel: 0511/445578

Verkaufe

ATARI Magazin 1/87 bis 2/89 insgesamt 23 Hefte für DM 40,-- sowie HAPPY Computer 7-9/86, 11-12/86, 1-5/87, 7-12/87, 1-9/88, 11-12/88 = 27 Hefte für DM 30,-- inklusive Stehsammler.

Warship, War in Russia, Rebel Charge at Chickamauga, Battlecruiser, Panzer Grenadier (alles original SSI-Spiele), Autoduell, Ogre, Knight Orc, Silicon Dreams, Brian Clough's, Football Fortunes, Colossus Chess 4.0.
Alle Programme auf Diskette und in Originalverpackung und bestem Zustand für DM 18,50 VB pro Spiel.
Liste von allen Spielen gegen Rückporto!

Rüdiger Öhme, Lotzstr. 30, 6230 Frankfurt 80
Tel.: 069/3808428 (Anrufbeantworter), ich rufe gerne zurück.

Verkaufe

- THE YELLO VIDEO SHOW, Videokassette, Original, DM 15,--
- BASIC XL, Modul von OSS, VB DM 60,--
- Eine Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--.
- ACHTUNG: Noch 1 Floppy-Paket (1050+Abo+Game) für DM 359,-- am Lager!

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539

Gesuche

Suche funktionsfähiges Samplerprogramm mit Anleitung! Nur Original!

Ralf Patschke, Albrecht Dürer-Str. 25, O-1147 Berlin

Kaputte Joysticks aller Art gesucht, übernehme Portokosten, bei teuren Joysticks eventuell Reperatur.

Ino Heibges, Tel.: 06196/73394

Suche die Originalprogramme Karateka und Eidolon auf Disk.
Angebot an:
Compysoft, Alexander Schmitt, Kreuzstr. 32, 6050 Offenbach

Suche Diskettenlaufwerk (XF551 oder 1050) für Atari 800XL und Programme in Kassettenversion zum Ausdrucken von Grafik und Text.

Thomas Görner, Rudolf-Harlass-Str. 88, O-9006 Chemnitz

Suche Originalsoftware auf Diskette

Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91, Tel: 0511/445578

Suche PD-Tauschpartner. Besitze über 350 Diskettenseiten mit PD. Suche außerdem einen Atari 800 oder 400 möglichst mit 48kB. Atari 1027-Schönschriftdrucker VHB DM 60,-- und Atari 1020 Plotter bis DM 50,-- gesucht,

Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinntal 5, Tel 06664/7488.

Suche Originalsoftware auf Diskette.

K. P. Silbert, Tappenstraße 46, 3200 Hildesheim.

Suche folgende Spiele: Mule, Gunship und Eidolon.
Die Spiele solten möglichst günstig, garantiert funktionstüchtig und nur Originale sein!

Michael Seibert, Lehbeschring 38, 6682 Ottweiler

KE-Soft sucht:

Lauffähige Version von Phantasie I (besitzen defektes Original).

Programme: Playmates, Worms, Canyon Climber, Quest for Quintana-Roo, Crossfire, Seadragon, Ghost Encounters

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Achtung: Alle Arten von Originalprogrammen gesucht! Bitte nur komplett mit Anleitung! Listen mit Preisvorstellung an KE-SOFT!

PD-Service

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Diskette beträgt DM 5,--, die Endpreise findet Ihr bei den einzelnen Beschreibungen.
Falls ihr NEUE PD-DISKS habt, die nicht in der Liste stehen: Jede neue Disk, die wir in die Liste aufnehmen, tauschen wir 1:1.
ACHTUNG: Wir haben ausgemistet! Die uralt-PD's (die sowieso jeder schon hat) gibt's ab sofort nicht mehr! Mehr hierzu findet ihr auf Seite 22 ...

Magazine

COMPYSHOP MAGAZIN: das legendäre Diskettenmagazin für Ihren XL/XE Alle Ausgaben von Februar '88 bis Mai '90 erhältlich. Je DM 5,--

Utilities/Anwendung

HEADLINER/FONTS: Mit Hilfe des Headliners können hervorragende Titelschriftzüge entworfen werden. Auf der Rückseite befinden sich viele Zeichensätze, die mit Headliner verwendet werden können. U01;DM 5,--

SPEEDSCRIPT: Ein wirklich gutes Textverarbeitungsprogramm für Ihren XL/XE. Mit ausführlicher Anleitung auf der Rückseite. U02;DM 5,--

DER DIGITALE REDAKTEUR + ERWEITERUNGSDISK: Ein DTP-Programm zusammen mit der passenden Erweiterungsdiskette. Turbobasic nötig. U03;DM 10,--

SOFTSYNTH: Endlich richtige Wellenformen und Hüllkurven erstellen! Mit diesem Programm sind endlich andere Klänge möglich! U04;DM 5,--

PRINT SHOP ICON EDITOR + ICONS: Ein Editor zum Entwurf von Print-Shop-Grafiken zusammen mit vier Diskseiten fertiger Bilder. U05;DM 15,--

PS-ICONS IM 62-SEKTOR FORMAT: Acht Disketten mit Print-Shop Icons im 62-Sektor-Format. Die Bilder können also z.B. mit Design-Master geladen und verarbeitet werden! Das spart Zeit! U06;DM 40,--

Adventures

THE RIDDLE, Grafikadventure in fernen Ägypten ... A01;DM 5,--

DIE DUNKLE MACHT ...: Monumentaladventure auf drei Disks! A02;DM 15,--

HORROR CASTLE: Allein im alten Gruselschloß. DIGI-Sounds! A03;DM 5,--

ATLANTIS: Grafikabenteuer unter Wasser. A04;DM 10,--

SEREAMIS: Grafikabenteuer im Orient. A05;DM 10,--

ZEITMASCHINE II: Die Fortsetzung des Abenteuers ... A06;DM 10,--

TEXTADVENTURES: Comicland/The 7 Keys/The Riddle II/Satan A07;DM 10,--

GOTHIC: Ein echtes Rollenspiel ... A08;DM 10,--

SANCTIFIED QUEST FOR POWER / BENEATH THE PYRAMIDS A09;DM 5,--

ZAXXON'S STATION: Deutsches Grafikadventure A10;DM 5,--

Demo's

ZONG MUSIKDEMO / HOBBYTRONIC '90: Tolle Musiken aus ZONG und eine hervorragende Messedemo. D01;DM 5,--

CAVEMAN JOE / DIE MAURER: Zwei Bildergeschichten. D02;DM 5,--

AMIGA-PICTURE-SHOW: Vier Disketten mit Convertieren Amiga-Bildern in 256-Farben! Wirklich klasse! D03;DM 20,--

Spiele

PUNGOLAND-SCREENS: 3 Disks mit neuen Bildern! Originalspiel Pungoland erforderlich. S01;DM 15,--

PUNGO: Der Spielhallenhit! Superschnelle Action im ewigen Eis! Vernichten Sie die Snowbees ... S02;DM 5,--

ZYCLOP: Ein Leiterspiel mit Editor und freier Zeichendefinition! Auf der Rückseite befindet sich ein komplettes Abenteuer! S03;DM 5,--

KÖNIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 800XL: Ein Actionadventure sowie ein Actionspiel ähnlich dem Klassiker HERO. S04;DM 5,--

KÖNIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 130XE: Ramdiskversion! S05;DM 5,--

LOADED BRAIN: Ein Memoryspiel mit toll animierten Bildern! Das muß man gesehen haben! S06;DM 5,--

SKEET/STONE MINE: Ein Tontaubenschießen mit toller Grafik / Finden Sie alle Diamanten im Erdreich. S07;DM 5,--

BOULDERDASH LEVELS: Zwei Disks mit Screens! Boulderdash Construction-Kit erforderlich. S08;DM 10,--

VOYAGE THROUGH TIME/HANSE XL: Retten Sie die Geschichte / Betreiben Sie Handel. Zwei sehr gute Umsetzungen. S09;DM 5,--

STRIP BLACKJACK/SPACE PUSSIES: Das Kartenspiel gegen die mehr oder weniger bekleidete Dame sowie ein zweideutiges Ballerspiel. S10;DM 5,--

COMPUTER INHABITANTS/TROUBLE WITH THE BOUBLE: Gleich zwei Umsetzungen für Ihren XL/XE. Little Computer People und Bubble Ghost. S11;DM 5,--

FULLHOUSE/MENSCH ÄRGERE DICH NICHT: Der Pokerautomat aus der Spielhalle sowie das legendäre Brettspiel in guter Umsetzung. S12;DM 5,--

ATOMIT: Top-Game aus den USA! Schieben Sie Atome zu einem vorgegebenen Molekül zusammen! Ein irrer Spaß mit toller Grafik! S13;DM 5,--

TRESHOLD/WIMBLEDON '88: Ein tolles Ballerspiel sowie lustiger Tennis-Spaß! S14;DM 5,--